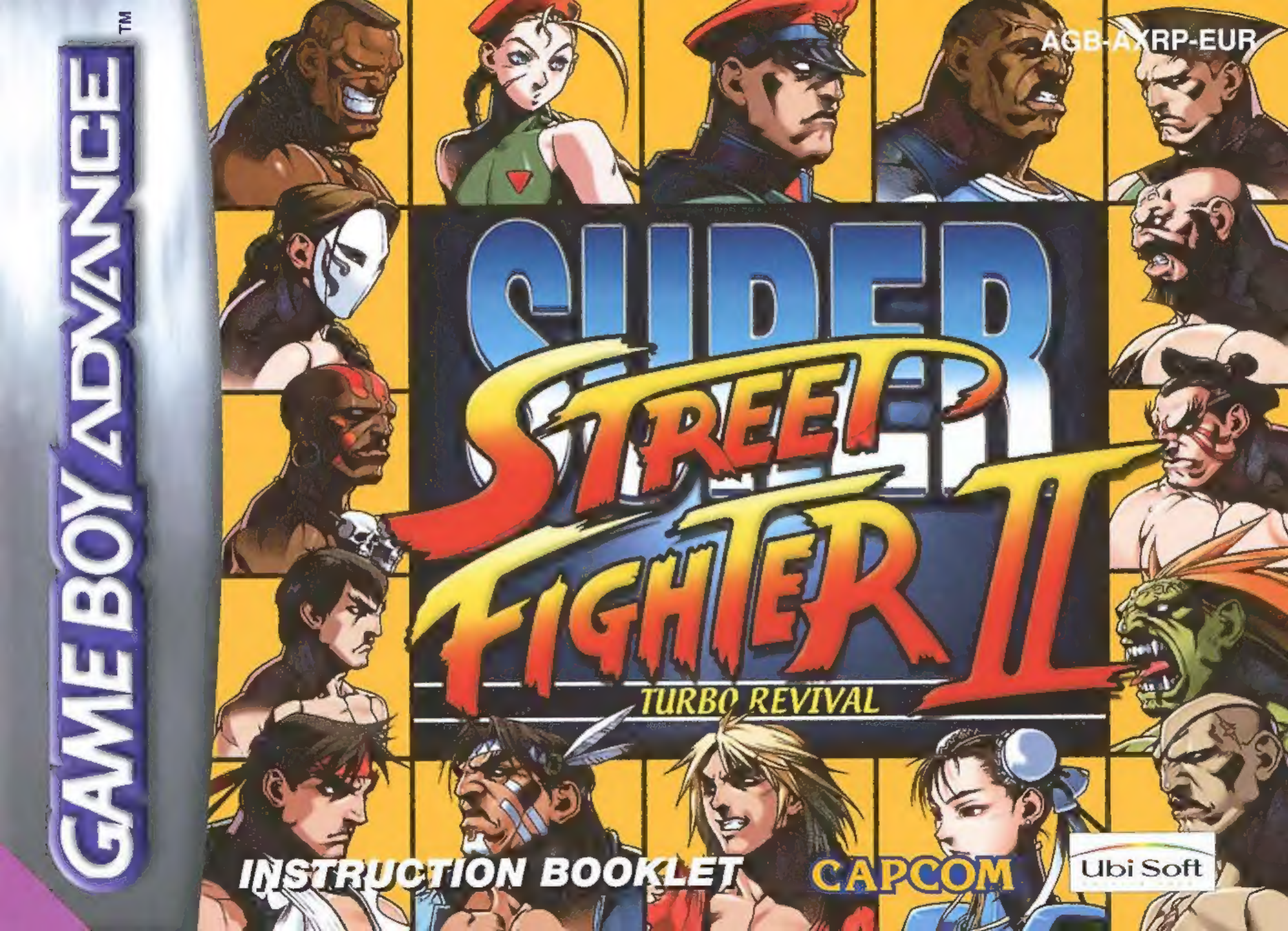

GAME BOY ADVANCE
AGB-AXRP-EUR
SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
INSTRUCTION BOOKLET
CAPCOM
Ubi Soft

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

SUMMARY

English 3
Español 25
Italiano 47

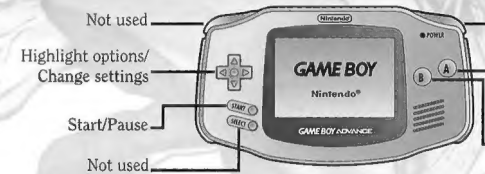
CONTENTS

Controls 4
Starting Up. 5
Arcade Mode. 6
Game Screen 7
Basic Moves 8
VS. Mode 9
Link Play 10
Training Mode 11
Option Mode. 12
The Challengers 12
Technical Support 68
Credits 71

The Challengers
Balrog 13
Blanka 13
Cammy 14
Chun-Li 14
Dee Jay 15
Dhalsim 15
E. Honda 16
Fei-Long 16
Guile 17
Ken 17
M. Bison 18
Ryu 18
Sagat 19
T. Hawk 19
Vega. 20
Zangief 21

CONTROLS

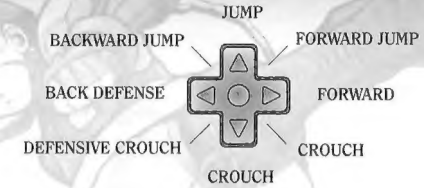
MENU CONTROLS



GAMEPLAY CONTROLS

(see "The Challengers" section beginning on page 13)

Gameplay reset: A Button + B Button + START + SELECT simultaneously.
These controls are default. You can change them in Option mode (see page 12).



STARTING UP

1. Press START in the Title Screen to display the Mode Select Screen.
2. Select a game mode (see pages 6–12) with the Control Pad and press the A Button.

Note: As you play the game, hidden game modes will be unlocked.

3. Select your character and press the A or B Button. Some colours on your character will vary depending on which button you press.
4. Select a game speed and press the A Button.

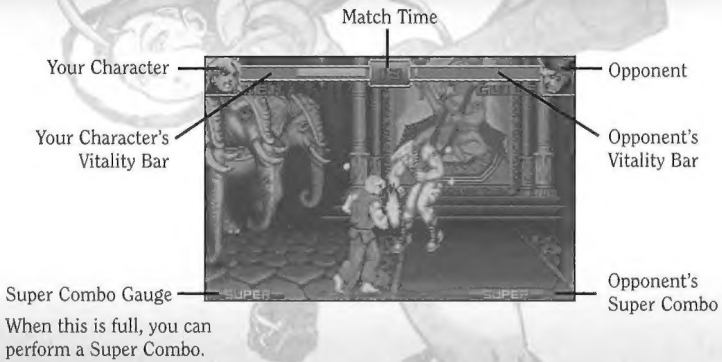
ARCADE MODE

Travel and defeat Street Fighters around the world. If you're a great fighter, you will eventually reach the finals. **Defeat the final boss to see the spectacular ending.** Dig deep and work for it!

RULES

- **ROUND** — The first fighter to completely drain the opponent's vitality within the time limit wins the round. If time runs out, the fighter with more vitality remaining wins.
- **MATCH** — The first fighter to win 2 rounds out of 3 wins the match. (You can change the number of rounds in Option mode. See page 12.)
- **DRAW** — A draw game occurs when both fighters run out of vitality simultaneously (double K.O.) or when both fighters have equal vitality when time runs out.
- **VS POINTS** — During play, you will gain VS Points based on the moves you use, and the faster you win each round. When your VS Points reach a certain amount, get ready for a surprise!

GAME SCREEN



BASIC MOVES

- **THROW** — Press the Control Pad + any Punch (P) or Kick (K) button when your character is close to an opponent.
- **RECOVER** — If your character is dizzied, tap the Control Pad and any Punch or Kick button rapidly to recover quickly.
- **SPECIAL MOVES** — Each character can perform unique special moves when you press different button combinations. See "The Challengers" section beginning on page 13 for button combos.
- **SUPER COMBO** — The Super Combo Gauge builds up as you attack. When the gauge is full, your character can perform a powerful Super Combo when you input a special command.

See "The Challengers" beginning on page 13 for Super Combo button commands.

Super Combo Gauge

VS. MODE

CONNECTING THE GAME BOY ADVANCE ™ GAME LINK ™ CABLE

You need:

- 2 Game Boy Advance™ systems
- 1 Game Boy Advance™ Game Link™ cable
- 2 SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL Game Paks

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF. Insert a **SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL** Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems.

Important: The unit connected to the smaller plug is 1P.

3. Turn on the units.

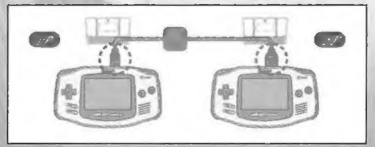
LINK PLAY

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

With 2 Game Boy Advance™ systems connected by a Game Boy Advance™ Game Link™ cable, 2 players can play simultaneously. Choose LINK PLAY in the Mode Select screen and select YES simultaneously on both Game Boy Advance™ systems. The game starts after both players select their characters and game speeds. Players can continue unlimitedly in Link Play, selecting new characters and speeds before each match.

The Game Boy Advance™ Game Link™ cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- It is connected to the Communication Cable.
- More than 2 Game Boy Advance™ systems are connected.



TRAINING MODE

In this mode you can practice your moves, combos and Super Combos before entering an Arcade or VS Mode match. During training, you can open the Training Menu by pressing START. Use this menu to adjust various settings for your sparring partner character.

OPTION MODE

Press the Control Pad ↑/↓ to select an option, and ←/→ to change the setting. When you're finished, press the A Button to save your settings.

LEVEL	Set the difficulty level.
TIME	Set the match time.
ROUNDS	Set the number of rounds in a match.
DAMAGE	Set the attack damage level.
GAUGE	Set the Super Combo Gauge level.
BUTTON	Reset the button assignments and control settings.

THE CHALLENGERS

A short list of Special Moves beyond the basic punches and kicks is given for each character. Moves should be done in a smooth, quick motion. The arrows show which direction to press the Control Pad. Then press the Punch or Kick button indicated to complete the move. You can perform a Super Combo when your character's Super Combo Gauge is full.

EASY COMMANDS

Press SELECT to toggle the EASY commands ON/OFF. These commands let you perform the moves by pressing fewer buttons.

BALROG

SPECIAL MOVES		EASY
Straight Dash Punch	← (charge) → + P	←→ + P
Straight Uppercut	← (charge) → + K	←→ + K
Final Punch	Hold P or K for a while then release	
Ground Dashing Punch	← (charge) ↑ + P	←↑ + P
Ground Dashing Uppercut	← (charge) ↑ + K	←↑ + K
SUPER COMBO		
Crazy Buffalo	← (charge) → ←→ + P or K	A + B

BLANKA

SPECIAL MOVES		EASY
Electric Thunder	P (rapidly)	P (rapidly)
Rolling Attack	← (charge) → + P	←→ + P
Vertical Rolling Attack	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Backstep Rolling	← (charge) ↑ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Ground Shave Rolling Attack	← (charge) → ←→ + P	A + B

CAMMY

SPECIAL MOVES		EASY
Cannon Spike	➡⬇↘ + K	↘ + K
Spiral Arrow	⬇↘➡ + K	➡ + K
Spinning Knuckle	⬅↙➡ + P	⬅➡ + P
Hooligan Combo	⬅↙⬇↘➡⬇ + P	⬇⬆ + P
SUPER COMBO		
Spin Drive Smasher	⬇↘➡⬇↘➡ + K	A + B

CHUN-LI

SPECIAL MOVES		EASY
Kikouken	⬅ (charge) ➡ + P	⬅➡ + P
Hyakuretsukyaku	K (rapidly)	K (rapidly)
Spinning Bird Kick	⬅ (charge) ➡ + K	⬅➡ + K
Tenshokyaku	⬇ (charge) ⬆ + K	⬇⬆ + K
SUPER COMBO		
Senretsukyaku	⬅ (charge) ➡ ⬅➡ + K	A + B

DEE JAY

SPECIAL MOVES		EASY
Max Out	⬅ (charge) ➡ + P	⬅➡ + P
Double Dread Kick	⬅ (charge) ➡ + K	⬅➡ + K
Hyper Fist	⬇ (charge) ⬆ + P (rapidly)	⬇⬆ + P (rapidly)
Maximum Jackknife	⬇ (charge) ⬆ + K	⬇⬆ + K
SUPER COMBO		
Dread Carnival	⬅ (charge) ➡ ⬅➡ + K	A + B

DHALSIM

SPECIAL MOVES		EASY
Yoga Fire	⬇↘➡ + P	➡ + P
Yoga Flame	⬅↙⬇↘➡ + P	⬅➡ + P
Yoga Blast	⬅↙⬇↘➡ + K	⬅➡ + K
Yoga Teleport	➡⬇↘ (or ⬅⬇↙) + P (or K)	⬅⬅ + P (or K)
SUPER COMBO		
Yoga Inferno	⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡ + P	A + B

E. HONDA

SPECIAL MOVES		EASY
Sumo Head Butt	← (charge) → + P	←→ + P
Hundred Hand Slap	P (rapidly)	P (rapidly)
Sumo Smash	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Oicho Throw	→↑↓↑← + P	→← + P
SUPER COMBO		
Oni Smash	← (charge) → ←→ + P	A + B

FEI-LONG

SPECIAL MOVES		EASY
Shienkyaku	←↓↑ + K	↑ + K
Rekkaken	↓↑→ + P (3x)	→ + P
Hurricane Kick	←↑↓↑→↓ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Rekka Shinken	↓↑→↓↑→ + P	A + B

GUILE

SPECIAL MOVES		EASY
Sonic Boom	← (charge) → + P	←→ + P
Somersault Kick	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Double Somersault Kick	↑ (charge) ↑ ↑↓ + K	A + B

KEN

SPECIAL MOVES		EASY
Fireball	↓↑→ + P	→ + P
Dragon Punch	→↓↑ + P	↑ + P
Hurricane Kick	↓↑← + K	← + K
Nata Otoshi Geri	→↑↓ + K	↑ + K
Osoto Mawashi Geri	←↑↓↑→ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Shoryu Reppa	↓↑→↓↑ + P	A + B

M. BISON

SPECIAL MOVES		EASY
Psycho Crusher	← (charge) → + P	←→ + P
Devil Reverse	↓ (charge) ↑ + P P	↓↑ + P
Head Press	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Somersault Skull Diver	After Head Press, press P	
SUPER COMBO		
Knee Press Nightmare	← (charge) → ←→ + K	A + B

RYU

SPECIAL MOVES		EASY
Fireball	↓↘→ + P	→ + P
Dragon Punch	→↓↘ + P	↑ + P
Hurricane Kick	↓↙← + K	← + K
Shakunetsu Hadaken	←↙↓↘→ + P	← + P
SUPER COMBO		
Shinku Hadaken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

E. HONDA

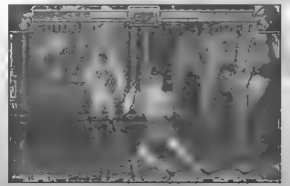
SPECIAL MOVES		EASY
Tiger Shot	↓↘→ + P	→ + P
Ground Tiger Shot	↓↘→ + K	→ + K
Tiger Uppercut	→↓↘ + P	↑ + P
Tiger Knee Crash	↓↘→↑ + K	↑ + K
SUPER COMBO		
Tiger Genocide	↓↘→↓↘ + P	A + B

T. HAWK

SPECIAL MOVES		EASY
Tomahawk Buster	→↓↘ + P	↑ + P
Mexican Typhoon	360º + P	↓↑ + K
Condor Dive	A + B (in the air)	A + B (in the air)
SUPER COMBO		
Double Typhoon	360º x2 + P	A + B

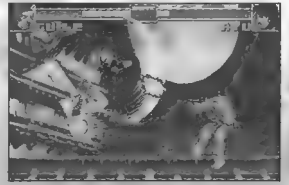
VEGA

SPECIAL MOVES		EASY
Claw Roll	← (charge) → + P	←→ + P
Wall Jump	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Flying Barcelona Attack	After Wall Jump, press P	
Claw Dive	After Wall Jump, press D-Pad + P	
Backslash	A + B + ←	
Scarlet Terror	↑ (charge) → + K	←→ + K
Skyhigh Claw	↓ (charge) ↑ + P P	↓↑ + P P
SUPER COMBO		
Rolling Claw Dive	↑ (charge) ↖ ↑↓ + K+ P	A + B + P



ZANGIEF

SPECIAL MOVES		EASY
Double Loriat	↓↘→ + P	→← + P
Banishing Fist	→↑↓ + P	↑ + P
Screw Pile Driver	360º + P	↓↑ + P
Quick Double Lariat	↓↘← + K	→← + K
Atomic Suplex	360º + K	↓↑ + K
Flying Power Bomb	360º + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Final Atomic Buster	360º x 2 + P	A + B



Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:
1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

INHALT

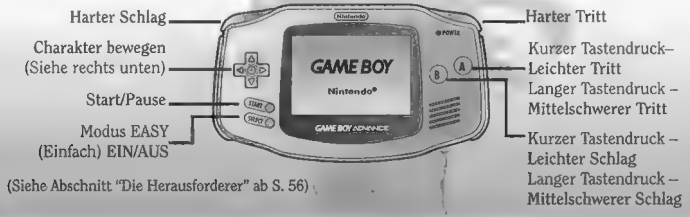
Steuerungen 48
Vorbereitung 49
Arcade-Modus 50
Spielbildschirm 51
Grundbewegungen 52
VS.-Modus 53
Link Play 54
Training-Modus 55
Options-Modus 56
Die Herausforderer 56
Kundendienst 69
Credits 70

Die Herausforderer
Balrog 57
Blanka 57
Cammy 58
Chun-Li 58
Dee Jay 59
Dhalsim 59
E. Honda 60
Fei-Long 60
Guile 61
Ken 61
M. Bison 62
Ryu 62
Sagat 63
T. Hawk 63
Vega 64
Zangief 65

STEUERUNGEN

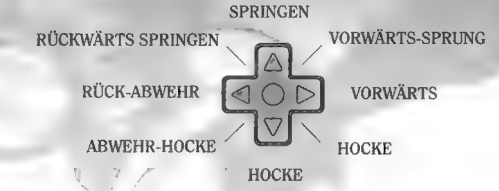
MENÜSTEUERUNGEN

GAMEPLAY-STEUERUNGEN



(Siehe Abschnitt "Die Herausforderer" ab S. 56)

Gameplay zurücksetzen: A-Knopf + B-Knopf + START + SELECT gleichzeitig.
Dies sind die Standardeinstellungen. Sie können im Options-Modus verändert werden (siehe S. 56).



VORBEREITUNG

1. Drücken Sie auf dem Titelbildschirm START, um das Menü für die Modusauswahl aufzurufen.
2. Wählen Sie mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Spielmodus (Siehe S. 50 – 56), und drücken Sie den A-Knopf.

Hinweis: Im Spielverlauf werden versteckte Spielmodi aktiviert.

3. Wählen Sie einen Charakter, und drücken Sie den A- oder B-Knopf. Die Farbgestaltung Ihres Charakters hängt davon ab, welchen Knopf Sie drücken.
4. Wählen Sie eine Spielgeschwindigkeit, und drücken Sie den A-Knopf.

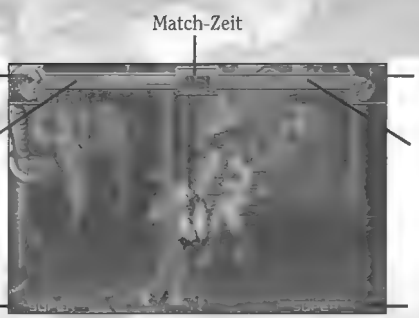
ARCADE-MODUS

Reisen Sie um die ganze Welt, und besiegen Sie dabei möglichst viele Street Fighter. Wenn Sie sich bewähren, dann erreichen Sie das alles entscheidende Finale. Besiegen Sie den letzten Gegner, um die spektakuläre Endsequenz zu sehen. Bleiben Sie dran, und geben Sie niemals auf!

REGELN

ROUND (RUNDE)	Der Kämpfer, der als erster die Lebensenergie seines Gegners innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits auf Null bringt, gewinnt die Runde. Geht die für den Kampf festgelegte Zeit zu Ende, gewinnt der Kämpfer mit der höheren verbleibenden Lebensenergie.
MATCH	Der erste Kämpfer, der zwei von drei Runden gewinnt, ist Match-Sieger. (Sie können die Rundenzahl im Options-Modus ändern. Siehe S. 56.)
DRAW (UNENTSCHIEDEN)	Ein Spiel endet unentschieden, wenn die Lebensenergie beider Kämpfer gleichzeitig zur Neige geht (Doppel-K.o.), oder wenn beide Spieler am Ende des Kampfs dieselbe Lebensenergie haben.
VS POINTS (VS-PUNKTE)	Während des Spiels erhalten Sie abhängig von Ihren Kampfbewegungen und der Geschwindigkeit, mit der Sie die Runden abschließen, eine bestimmte Anzahl an VS-Punkten. Erreicht Ihr VS-Punkte-Konto eine bestimmte Höhe, dann machen Sie sich auf eine Überraschung gefasst!

SPIELBILDSCHIRM



Ist diese Anzeige voll, so können Sie eine Super Combo-Bewegung durchführen.

GRUNDBEWEGUNGEN

WURF Betätigen Sie das Steuerkreuz + einen beliebigen Schlag- oder Tritt Knopf, wenn sich Ihr Charakter in der Nähe des Gegners befindet.

ERHOLUNG Ist Ihr Charakter etwas benommen, dann betätigen Sie das Steuerkreuz und drücken Sie in schneller Folge einen beliebigen Schlag- oder Tritt-Knopf, um sich schnell zu erholen.

SPEZIALBEWEGUNGEN Jedem Charakter stehen bestimmte Spezialbewegungen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe verschiedener Knopfkombinationen aktivieren. Siehe auch Abschnitt "Die Herausforderer" ab S. 56.

SUPER COMBO Die Super-Combo-Anzeige steigt mit jedem Angriff auf Ihre Gegner. Ist die Anzeige voll, dann kann Ihr Charakter mächtige Super-Combo-Bewegungen durchführen, wenn Sie eine spezielle Tastenkombination anwenden.

Eine Beschreibung dieser Super-Combos finden Sie im Abschnitt "Die Herausforderer" ab S. 56.

Super-Combo-Anzeige

VS.-MODUS

VERBINDUNG MIT HILFE DES GBA ™ GAME LINK ™-KABELS

Sie benötigen:

- 2 Game Boy Advance™-Geräte
- 1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel
- 2 SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL-Spielkassetten

1. Vergewissern Sie sich, dass beide Game Boy Advance™-Geräte AUSGESCHALTET sind. Stecken Sie die **SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL**-Spielkassetten in beide Game Boy Advance™-Geräte ein.
2. Verbinden Sie das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel mit den Anschlussbuchsen beider Game Boy Advance™-Geräte.

Wichtig: Das mit dem kleineren Stecker verbundene Gerät ist 1P.

3. Schalten Sie die Geräte ein.

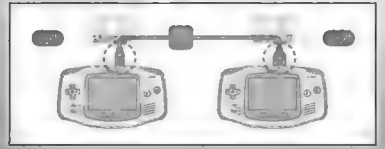
LINK PLAY

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

Werden zwei Game Boy Advance™-Geräte durch ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verbunden, können zwei Teilnehmer gleichzeitig spielen. Wählen Sie zunächst auf dem Moduswahl-Bildschirm die Option LINK PLAY (2 Spieler-Modus) und dann auf beiden Game Boy Advance™-Geräten gleichzeitig YES (JA). Das Spiel beginnt, wenn beide Teilnehmer ihre Charaktere und Spielgeschwindigkeiten gewählt haben, und kann unbegrenzt fortgesetzt werden. Die Spieler können vor jedem Match neue Charaktere und Geschwindigkeiten wählen.

Das Game Boy Advance™ Game Link™- Kabel könnte aus folgenden Gründen nicht funktionieren:

- Es gehört nicht zum Game Boy Advance™-System.
- Es ist nicht ordnungsgemäß angeschlossen oder die Verbindung wurde unterbrochen.
- Es ist an das Verbindungskabel angeschlossen.
- Es sind mehr als zwei Game Boy Advance™-Geräte angeschlossen.



TRAINING-MODUS

In diesem Modus können Sie Ihre Bewegungen, Combos (Bewegungskombinationen) und Super Combos üben, bevor Sie ein Match im Arcade- oder VS-Modus beginnen. Während des Trainings können Sie jederzeit das Trainingsmenü öffnen, indem Sie START drücken. Mit Hilfe dieses Menüs bestimmen Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Sparring-Partner..

OPTIONS-MODUS

Benutzen sie das Steuerkreuz ↑/↓, um eine Option auszuwählen und ←/→, um eine Einstellung zu ändern. Drücken Sie danach den A-Knopf, um die Einstellungen zu speichern.

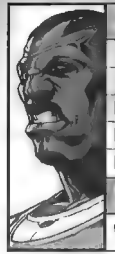
LEVEL (SCHWIERIGKEITSGRAD)	Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein.
TIME (ZEIT)	Bestimmen Sie die Match-Spielzeit.
ROUNDS (RUNDEN)	Bestimmen Sie die Rundenzahl pro Match.
DAMAGE (SCHADEN)	Stellen Sie den Angriffschadensgrad ein.
GAUGE	(Super-Combo-Anzeige) Legen Sie die Super Combo-Anzeige fest.
BUTTON (KNOPF)	Versetzt die Steuerungseinstellungen in ihren Originalzustand zurück.

DIE HERAUSFORDERER

Für jeden Charakter steht eine Liste der Spezialbewegungen zur Verfügung, die über die Grundschläge und –tritte hinausgehen. Diese Schläge und Tritte sollten in einer gleichmäßigen, schnellen Bewegung durchgeführt werden. Die Pfeile zeigen, in welche Richtung das Steuerkreuz gedrückt werden soll. Betätigen Sie danach den angegebenen Schlag- oder Trittknopf, um die Bewegung zum Abschluss zu bringen. Super Combo-Bewegungen können nur angewendet werden, wenn die Super Combo-Anzeige Ihres Charakters voll ist.

BEFEHL „EASY“ (EINFACH)

Drücken Sie SELECT, um den EASY-Modus Befehle ein- bzw. auszuschalten. In diesem Modus führen Sie Bewegungen schneller und einfacher aus, da Sie weniger Knöpfe betätigen müssen.



BARAKA

SPECIAL MOVES		LEICHT
Direkter Slammer-Schlag	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Direkter Uppercut	← (Aufladen) → + K	←→ + K
Finaler Schlag	P oder K gedrückt halten, dann loslassen.	
Bodenwerfer-Schlag	← (Aufladen) ↑ + P	←↑ + P
Bodenwerfer-Uppercut	← (Aufladen) ↑ + K	←↑ + K
SUPER COMBO		
Wilder Büffel	← (Aufladen) → ←→ + P oder K	A + B

BLANKA

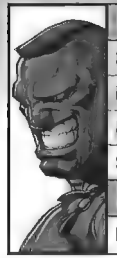
SPECIAL MOVES		LEICHT
Elektrodonner	P (Schnell)	P (Schnell)
Rollangriff	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Vertikaler Rollangriff	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
Rückwärtsrolle	← (Aufladen) → + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Bodenwischer-Rollangriff	← (Aufladen) → ←→ + P	A + B

CAMMY

SPECIAL MOVES		LEICHT
Kanonenspieß	↓↘→ + K	← + K
Spiralpfeil	↓↙← + K	→ + K
Wirbel-Knochenbrecher	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Hooligan-Combo	←↙↓↘→↓↘ + P	↓↑ + P
SUPER COMBO		
Wirbel-Hammer	↓↙←↓↙← + K	A + B

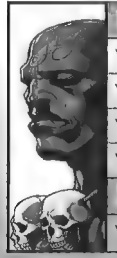
CHUN-LI

SPECIAL MOVES		LEICHT
Kikouken	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Hyakuretsukyaku	K (Schnell)	K (Schnell)
Wirbelnder Vogeltritt	← (Aufladen) → + K	←→ + K
Tenshokyaku	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Senretsukyaku	← (Aufladen) → ←→ + K	A + B



DEE JAY

SPECIAL MOVES		LEICHT
Maximaler Bodenwerfer	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Doppelter Schreckenskick	← (Aufladen) → + K	←→ + K
Hyper-Faust	↓ (Aufladen) ↑ + P (Schnell)	↓↑ + P (Schnell)
Super-Springmesser	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Horror-Karneval	← (Aufladen) →←→ + K	A + B



DHALSIM

SPECIAL MOVES		LEICHT
Yoga-Feuer	↓↘→ + P	→ + P
Yoga-Flamme	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Yoga-Stoß	←↙↓↘→ + K	←→ + K
Yoga-Teleporter	→↓↘ (oder ←↓↙) + P (oder K)	←← + P (oder K)
SUPER COMBO		
Yoga-Inferno	←↙↓↘→←↙↓↘→ + P	A + B

E. HONDA

SPECIAL MOVES		LEICHT
Sumo-Kopfstoß	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Hundert-Hände-Ohrfeige	P (Schnell)	P (Schnell)
Sumo Wälzer	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
Oicho-Wurf	→↗↓↙← + P	→← + P
SUPER COMBO		
Oni Musau	← (Aufladen) →←→ + P	A + B

CHUN-LI

SPECIAL MOVES		LEICHT
Shienkyaku	←↓↑ + K	↑ + K
Rekkaken	↓↘→ + P (3x)	→ + P
Hurricane-Tritt	←↙↓↘→↓ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Rekka Shinken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

GUILE

SPECIAL MOVES		LEICHT
Schallknall	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Salto-Kick	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Doppelter Salto-Kick	↑ (Aufladen) ↓↑↓ + K	A + B

M.BISON

SPECIAL MOVES		LEICHT
Feuerball	↓↘→ + P	→ + P
Drachenfaust	→↓↘ + P	↑ + P
Hurrikan-Kick	↓↙← + K	← + K
Nata Otoshi Geri	→↘↓ + K	↑ + K
Osato Mawashi Geri	←↙↓↘→ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Shoryu Reppa	↓↘→↓↘ + P	A + B

M. BISON

SPECIAL MOVES		LEICHT
Psycho-Zerstörer	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Teufelshand	↓ (Aufladen) ↑ + P P	↓↑ + P
Kopfpresse	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
Saito-Schädelbrecher	Nach der Kopfpresse P drücken	
SUPER COMBO		
Brutale Kniequetsche	← (Aufladen) →←→ + K	A + B

E. HONDA

SPECIAL MOVES		LEICHT
Feuerball	↓↘→ + P	→ + P
Drachenfaust	→↓↘ + P	↘ + P
Hurrikan-Kick	↓↙← + K	← + K
Shakunetsu Hadaken	←↙↓↘→ + P	← + P
SUPER COMBO		
Shinku Hadaken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

SAGAT

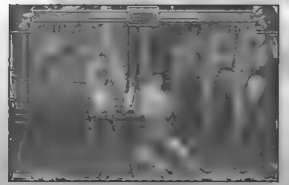
SPECIAL MOVES		LEICHT
Tigerangriff	↓↘→ + P	→ + P
Tigerbodenangriff	↓↘→ + K	→ + K
Tiger Uppercut	→↓↘ + P	↑ + P
Tiger Kniebrecher	↓↘→↓ + K	↑ + K
SUPER COMBO		
Tigermord	↓↘→↓↘ + P	A + B

T. HAWK

SPECIAL MOVES		LEICHT
Tomahak-Schlag	→↓↘ + P	↑ + P
Mexikanischer Taifun	360º + P	↓↑ + P
Kondor-Sturzflug	A + B (In der Luft)	A + B (In der Luft)
SUPER COMBO		
Doppelter Taifun	360º x2 + P	A + B

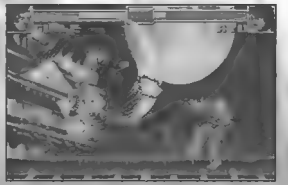
VEGA

SPECIAL MOVES		KURZ
Klauenrolle	← (Aufladen) → + P	←→ + P
Mauersprung	↓ (Aufladen) ↑ + K	↓↑ + K
Barcelona-Flugangriff	Nach dem Mauersprung P drücken	
Klauensturzflug	Nach dem Mauersprung Richtungskreuz + P drücken	
Backslash	A + B + ←	
Die rote Gefahr	↗ (Aufladen) → + K	←→ + K
Himmelsklaue	↓ (Aufladen) ↑ + P P	↓↑ + P P
SUPER COMBO		
Klauensturzrolle	↗ (Aufladen) ←↗↓ + K+ P	A + B + P



ZANGIEF

SPECIAL MOVES		KURZ
Doppel-Lariat	↓↗← + P	→← + P
Bannfaust	→↗↓ + P	↑ + P
Schraubentreiber	360º + P	↓↑ + P
Schneller Doppel-Lariat	↓↗← + K	→← + K
Atom-Suplex	360º + K	↓↑ + K
Flugbombe	360º + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Finaler Atomschlag	360º x 2 + P	A + B



Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

TABLE DES MATIERES

Commandes 4
Démarrage. 5
Mode Arcade 6
Ecran de Jeu 7
Coups de Base 8
Mode VS 9
Jeu en Link. 10
Mode Training 11
Options. 12
Les concurrents 13
Avertissements 22
Service clientèle 69
Remerciements 70

Les Concurrents
Balrog 13
Blanka 13
Cammy 14
Chun-Li 14
Dee Jay 15
Dhalsim. 15
E. Honda 16
Fei-Long 16
Guile 17
Ken 17
M. Bison 18
Ryu 18
Sagat 19
T. Hawk 19
Vega. 20
Zangief 21

COMMANDES

COMMANDES DES MENUS

Inutilisé

Sélectionner les options/ Modifier les paramètres

Start/Pause

Inutilisé

Inutilisé

Confirmer une sélection

Annuler une sélection dans l'écran Mode Select (Choix du mode) ; Confirmer une sélection dans tous les autres menus

COMMANDES DU JEU

Coup de poing puissant

Déplacer le personnage (voir encadré en bas à droite)

Mettre le jeu en pause/Reprendre le jeu

Activer ou désactiver la configuration de touches FACILE

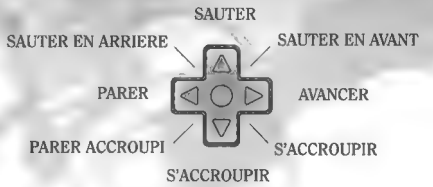
Coup de pied puissant

Pression brève – Coup de pied léger
Pression longue – Coup de pied moyen

Pression brève – Coup de poing léger
Pression longue – Coup de poing moyen

(reportez-vous à la section « Les concurrents » à la page 12)

Réinitialisation du jeu : Bouton A + Bouton B + START + SELECT en même temps.
Ces commandes sont paramétrées par défaut. Vous pouvez les modifier à l'aide du mode Option (reportez-vous à la page 12).



DEMARRAGE

1. Une fois l'écran de titre affiché, appuyez sur le bouton START pour passer au menu Choix du mode.
2. Sélectionnez un mode de jeu (reportez-vous aux pages 6 à 12) à l'aide de la Croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A.

Remarque : vous pouvez déverrouiller deux nouveaux modes de jeu au fur et à mesure de votre progression.

3. Sélectionnez votre personnage et appuyez sur le bouton A ou B. Certaines couleurs du costume de votre personnage dépendront du bouton sur lequel vous avez appuyé.
4. Sélectionnez la vitesse de jeu et appuyez sur le bouton A.

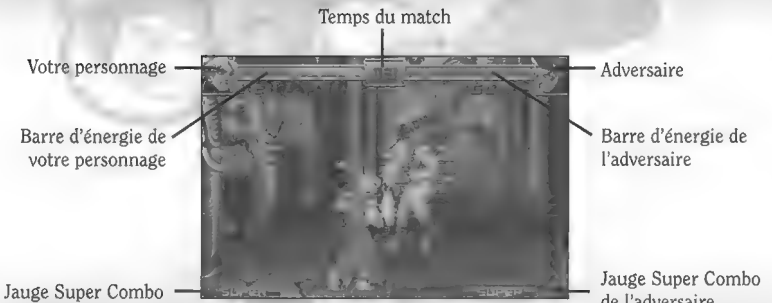
MODE ARCADE

Voyagez de par le monde pour vous mesurer aux meilleurs combattants de Street Fighter. Si vous vous battez bien, vous atteindrez peut-être la finale. Sortez victorieux du combat contre le boss final pour afficher une séquence de fin pour le moins spectaculaire. Concentrez-vous sur votre entraînement !

REGLES

ROUND	Le premier combattant à vider totalement la barre d'énergie de son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé avant la victoire d'un des deux combattants, celui qui dispose du plus d'énergie remporte la manche.
MATCH	Le premier combattant à remporter 2 rounds sur 3 gagne le match (vous pouvez modifier le nombre de rounds requis pour la victoire à l'aide du mode Option. Reportez-vous à la page 13 pour en savoir plus).
DRAW (MATCH NUL)	Le match nul intervient lorsque deux combattants perdent leur énergie restante au même instant (double K.O.) ou lorsqu'il leur reste la même quantité d'énergie une fois le temps réglementaire écoulé.
POINTS VS	Pendant le jeu, vous gagnerez des points VS en fonction des coups utilisés et de la rapidité avec laquelle vous remportez les rounds. Lorsque vos points VS atteindront un certain total, vous serez récompensé par une surprise !

ECRAN DE JEU

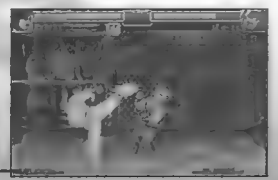


Lorsque cette jauge est remplie, vous pouvez effectuer un Super Combo.

COUPS DE BASE

PRISE	Appuyez sur la Croix multidirectionnelle + bouton Coup de poing (Punch = P) ou Coup de pied (Kick = K) lorsque votre personnage est au contact avec l'adversaire.
RECUPERATION	Si votre personnage est étourdi, appuyez plusieurs fois rapidement sur la Croix multidirectionnelle et sur le bouton Coup de poing (P) ou Coup de pied (K) pour récupérer au plus vite.
COUPS SPECIAUX	Chaque personnage peut effectuer un coup spécial unique lorsque vous enchaînez certaines combinaisons de touches. Reportez-vous à la section « Les concurrents » à partir de la page 14 pour apprendre les combos.
SUPER COMBO	La jauge Super Combo se remplit au fur et à mesure de vos attaques. Lorsque la jauge est pleine, votre personnage peut effectuer un Super Combo extrêmement puissant déclenché à l'aide d'une commande spéciale.

Reportez-vous à la section « Les concurrents » à partir de la page 12 pour obtenir les commandes des Super Combos.



Jauge Super Combo

MODE VS. (VS. MODE)

CONNEXION DU GAME BOY ADVANCE ™ CABLE GAME LINK ™

Il vous faut :

- 2 systèmes Game Boy Advance™
- 1 Game Boy Advance™ câble Game Link™
- 2 cartouches de jeu SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

1. Assurez-vous que les deux systèmes Game Boy Advance™ sont bien hors tension (OFF). Insérez une cartouche de jeu SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL dans chaque système Game Boy Advance™.

2. Connectez le Game Boy Advance™ câble Game Link™ au connecteur d'extension externe de chaque système Game Boy Advance™.

Important : l'unité connectée à la plus petite fiche représentera le joueur 1 (1P).

3. Mettez les unités sous tension (ON).

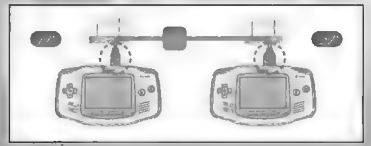
JEU EN LINK

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

En connectant 2 systèmes Game Boy Advance™ à l'aide d'un Game Boy Advance™ câble Game Link™, 2 joueurs peuvent jouer ensemble. Sélectionnez LINK PLAY (JEU EN LINK) dans l'écran Mode Select (Choix du mode) et sélectionnez YES (OUI) sur chaque système Game Boy Advance™. La partie commence une fois que les deux joueurs ont choisi leur personnage et la vitesse du jeu. Les joueurs peuvent continuer indéfiniment à jouer en link. Ils peuvent également choisir d'autres personnages et une vitesse de jeu différente avant chaque match.

Le Game Boy Advance™ câble Game Link™ risque de souffrir de dysfonctionnement si :

- le câble n'est pas prévu pour un système Game Boy Advance™.
- le câble n'est pas connecté correctement ou s'il a été déconnecté.
- le câble est connecté au câble de communication.
- plus de 2 systèmes Game Boy Advance™ sont connectés.



MODE ENTRAINEMENT (TRAINING)

Dans ce mode, vous pouvez peaufiner vos mouvements, vos coups, vos combos et vos Super Combos avant de vous mesurer à vos adversaires en mode Arcade ou en mode VS. Pendant votre entraînement, vous pouvez afficher le menu Training (Entraînement) en appuyant sur le bouton START. Utilisez ce menu pour ajuster les divers paramètres de votre sparring-partner.

OPTIONS

Appuyez sur les touches ⬆/⬇ de la Croix multidirectionnelle pour sélectionner une option et sur les touches ⬅/➡ pour en modifier les paramètres. Lorsque vous aurez terminé, appuyez sur le bouton A pour sauvegarder vos paramètres.

LEVEL (NIVEAU)	Définit le niveau de difficulté.
TIME (TEMPS)	Définit la durée du match.
ROUNDS	Définit le nombre de rounds d'un match.
DAMAGE (DEGATS)	Définit le montant des dégâts des attaques.
GAUGE (JAUGE)	Définit le niveau de la jauge Super Combo.
BUTTON (BOUTON)	Permet de redéfinir les attributions des boutons et des commandes.

LES CONCURRENTS

Vous trouverez ci-après une courte liste des Coups spéciaux (hormis les coups de poing et les coups de pied de base) de chaque personnage. Les combinaisons de touches doivent être effectuées rapidement et de façon fluide. Les flèches indiquent la touche de direction de la Croix multidirectionnelle sur laquelle vous devez appuyer. Appuyez ensuite sur le bouton Coup de poing (P) ou coup de pied (K) indiqué pour terminer le mouvement. Vous pouvez effectuer un Super Combo lorsque le jauge Super Combo de votre personnage est au maximum.

EASY COMMANDS (COMMANDES FACILES)

Appuyez sur SELECT pour activer ou désactiver le mode de commandes EASY (FACILE). Ces commandes vous permettent d'effectuer les coups en appuyant sur moins de boutons.

BALROG

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Coup de poing rapide	⬅ (charge) ➡ + P	⬅➡ + P
Uppercut	⬅ (charge) ➡ + K	⬅➡ + K
Coup de poing final	Maintenir P ou K enfoncé un moment, puis relâcher	
Coup de poing rapide au sol	⬅ (charge) ⬇ + P	⬅⬇ + P
Uppercut rapide au sol	⬅ (charge) ⬇ + K	⬅⬇ + K
SUPER COMBO		
Crazy Buffalo	⬅ (charge) ➡ ⬅➡ + P or K	A + B

BLANKA

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Tempête électrique	P (rapidement)	P (rapidement)
Attaque en roulé-boulé	⬅ (charge) ➡ + P	⬅➡ + P
Attaque roulade verticale	⬇ (charge) ⬆ + K	⬇⬆ + K
Roulade arrière	⬅ (charge) ➡ + K	⬅➡ + K
SUPER COMBO		
Attaque roulade en rase-mottes	⬅ (charge) ➡ ⬅➡ + P	A + B

CAMMY

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Tir de canon	↓↘→ + K	↑ + K
Flèche tournoyante	↓↙← + K	→ + K
Coup de poing tournoyant	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Hooligan Combo	←↙↓↘→↓↘ + P	↓↑ + P
SUPER COMBO		
Broyeur tournoyant	↓↙←↓↙← + K	A + B

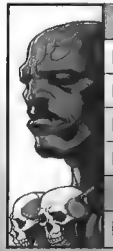
CHUN-LI

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Kikouken	← (charge) → + P	←→ + P
Hyakuretsukyaku	K (rapidement)	K (rapidement)
Coup de pied de l'oiseau tournoyant	← (charge) → + K	←→ + K
Tenshokyaku	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Senretsukyaku	← (charge) → ←→ + K	A + B

DEE JAY

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Charge max	← (charge) → + P	←→ + P
Double coup de pied	← (charge) → + K	←→ + K
Poing surpuissant	↓ (charge) ↑ + P (rapidement)	↓↑ + P (rapidement)
Saut carpé max	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Carnaval de la terreur	← (charge) → ←→ + K	A + B

DHALSIM



COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Feu du yogi	↓↙→ + P	→ + P
Flamme du yogi	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Explosion du yogi	←↙↓↘→ + K	←→ + K
Explosion du yogi	→↓↘ (ou ←↓↙) + P (ou K)	←← + P (ou K)
SUPER COMBO		
Explosion du yogi	←↙↓↘→←↙↓↘→ + P	A + B

E. HONDA

COUPS SPÉCIAUX		FAST
Coup de boule du sumo	← (charge) → + P	←→ + P
Millier de claques	P (rapidement)	P (rapidement)
Broyeur du sumo	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Prise Oicho	→↑↓↑← + P	→← + P
SUPER COMBO		
Oni Musou	← (charge) → ←→ + P	A + B

FEI-LONG

COUPS SPÉCIAUX		FAST
Shienkyaku	←↓↑ + K	↑ + K
Rekkaken	↓↑→ + P (3x)	→ + P
Coup de pied ouragan	←↑↓↑→ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Rekka Shinken	↓↑→↓↑→ + P	A + B

CHUN-LI

COUPS SPÉCIAUX		FAST
Mur du son	← (charge) → + P	←→ + P
Coup de pied saut périlleux	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Coup de pied saut périlleux	↑ (charge) ↑ ↑↓ + K	A + B

KEN

COUPS SPÉCIAUX		FAST
Boule de feu	↓↑→ + P	→ + P
Poing du dragon	→↓↑ + P	↑ + P
Coup de pied ouragan	↓↑← + K	← + K
Nata Otashi Geri	→↑↓ + K	↑ + K
Osata Mawashi Geri	←↑↓↑→ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Shoryu Reppa	↓↑→↓↑ + P	A + B

M. BISON

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Folie écrasante	← (charge) → + P	←→ + P
Revers du diable	↓ (charge) ↑ + P P	↓↑ + P
Presse-crâne	↓ (charge) ↑ + K	↓↑ + K
Saut périlleux écraseur de crâne	Saut périlleux écraseur de crâne, appuyer sur P	
SUPER COMBO		
Cauchemar de la rotule	← (charge) → ←→ + K	A + B

RYU

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Boule de feu	↓↘→ + P	→ + P
Poing du dragon	→↓↘ + P	↑ + P
Coup de pied ouragan	↓↙← + K	← + K
Shakunetsu Hadoken	←↙↓↘→ + P	← + P
SUPER COMBO		
Shinku Hadaken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

SAGAT

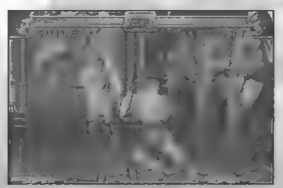
COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Coup du tigre	↓↘→ + P	→ + P
Coup du tigre au sol	↓↘→ + K	→ + K
Uppercut du tigre	→↓↘ + P	↑ + P
Casseur du tigre	↓↘→↓↘ + K	↑ + K
SUPER COMBO		
Casseur du tigre	↓↘→↓↘ + P	A + B

T. HAWK

COUPS SPÉCIAUX		EASY (FACILE)
Coup du tomahawk	→↓↘ + P	↑ + P
Tornade mexicaine	360º + P	↓↑ + K
Piqué du condor	A + B (ien l'air)	A + B (en l'air)
SUPER COMBO		
Double tornade	360º x2 + P	A + B

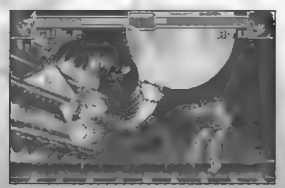
VEGA

COUPS SPÉCIAUX		EAST (HAUT)
Tour de griffe	⬅ (charge) ➡ + P	⬅➡ + P
Escalade	⬇ (charge) ⬆ + K	⬇⬆ + K
Attaque volante de Barcelone	Après Escalade, appuyer sur P	
Piqué de la griffe	Après Escalade, appuyer sur Touches fléchées + P	
Entaille arrière	A + B + ⬅	
Terreur écarlate	⬋ (charge) ➡ + K	⬅➡ + K
Griffe des cieux	⬇ (charge) ⬆ + P P	⬇⬆ + P P
SUPER COMBO		
Piqué du tour de griffe	⬋ (charge) ⬊ ⬋⬅ + K+ P	A + B + P



ZANGIEF

COUPS SPÉCIAUX		EAST (HAUT)
Double lasso	⬇⬋⬅ + P	➡⬅ + P
Poing briseur d'os	➡⬊⬇ + P	⬊ + P
Tourniquet écraseur	360º + P	⬇⬆ + P
Double lasso rapide	⬇⬋⬅ + K	➡⬅ + K
Supplice atomique	360º + K	⬇⬆ + K
Bombe volante	360º + K	⬇⬆ + K
SUPER COMBO		
Explosion atomique finale	360º x 2 + P	A + B



Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que par des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Lorsque vous utilisez votre Super NES® ou Nintendo®64 ne restez pas trop près de votre écran.
  Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez sur l'écran le plus petit possible.
- Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

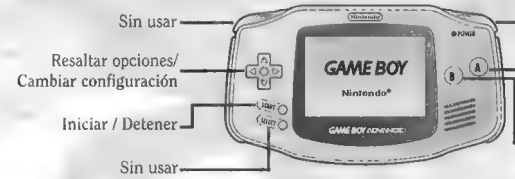
ÍNDICE

Controles 26
Inicio del juego. 27
Modo Arcade. 28
Pantalla de juego 29
Movimientos Básicos 30
Modo VS. 31
Juego con Consolas Conectadas . 32
Modo Entrenamiento 33
Modo Opciones. 34
Los Luchadores 34
Servicio Técnico 70
Créditos 71

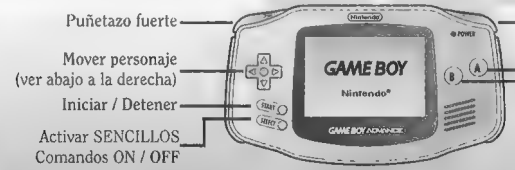
Los Luchadores
Balrog 35
Blanka 35
Cammy 36
Chun-Li. 36
Dee Jay 37
Dhalsim. 37
E. Honda 38
Fei-Long 38
Guile 39
Ken 39
M. Bison 40
Ryu 40
Sagat 41
T. Hawk 41
Vega. 42
Zangief 43

CONTROLES

CONTROLES DEL MENÚ



CONTROLES DE JUEGO



(ver la sección titulada "Los Luchadores", en la página 34)

Reiniciar Juego: Botón A + Botón B + START + SELECT simultáneamente.
Estos controles están configurados por defecto. Se pueden cambiar en el Modo Opciones (ver página 34).

INICIO DEL JUEGO

1. Pulsa START cuando aparezca la pantalla del título para acceder a la pantalla de Selección de Modo.
2. Selecciona un modo de juego (ver páginas 28–34) con el Panel de Control y pulsa el Botón A.

Nota: A medida que juegues irás descubriendo modos de juego ocultos.

3. Selecciona tu personaje y pulsa el Botón A o el B. Los colores de tu personaje cambiarán en función del botón que pulses.
4. Selecciona una velocidad de juego y pulsa el Botón A.

MODO ARCADE

Viaja por todo el mundo y derrota a los Street Fighters. Si eres un buen luchador conseguirás llegar a la final. **Derrota al último enemigo para disfrutar de un colofón espectacular.** ¡A por todas!

REGLAS

- **RONDA** El luchador que consiga acabar completamente con la energía de su oponente dentro del límite de tiempo establecido, gana la ronda. Si el tiempo se agota, gana la ronda el luchador que conserve una mayor cantidad de energía.
- **COMBATE** El luchador que consiga ganar dos de las tres rondas ganará el combate. (Puedes cambiar el número de rondas por combate en el Modo Opciones. Ver página 34.)
- **EMPATE** El empate tiene lugar cuando ambos luchadores se quedan sin energía simultáneamente (doble K.O.) o cuando ambos jugadores poseen el mismo nivel de energía cuando se agota el tiempo.
- **PUNTOS VS** Durante el combate se ganan Puntos VS con los movimientos que realiza el luchador y con la rapidez con que se gana una ronda. Cuando se consigue cierta cantidad de Puntos VS, ¡se pueden canjear por una buena sorpresa!

PANTALLA DE JUEGO

MOVIMIENTOS BÁSICOS

ARROJAR Pulsa el Panel de Control + cualquier botón de Puñetazo (P) o Patada (K) cuando tu personaje esté cerca de un oponente.

RECUPERARSE Si tu personaje se tambalea, pulsa el Panel de Control y cualquier botón de Puñetazo o Patada para que recupere el equilibrio rápidamente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES Cada personaje puede realizar una serie de movimientos especiales propios si se pulsan determinadas combinaciones de botones. Ver la sección "Los Luchadores" de la página 34 para conocer las combinaciones de botones.

SUPER COMBO El indicador de Súper Combo aumenta cuando atacas. Cuando el indicador llega al máximo, si se pulsa un comando especial, el personaje puede llevar a cabo un poderoso Súper Combo.

Ver la sección "Los Luchadores", en la página 34, para conocer los comandos de Súper Combo.

Indicador de Súper Combo

MODO VS.

CÓMO CONECTAR EL GAME BOY ADVANCE ™ CABLE GAME LINK ™

Se necesita:

- 2 Consolas Game Boy Advance™
- 2 Cartuchos de SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL
- 1 Game Boy Advance™ cable Game Link ®

1. Comprueba que las dos consolas Game Boy Advance™ están apagadas. Inserta un cartucho de SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL en cada una de las consolas Game Boy Advance™.

2 Conecta el cable Game Boy Advance™ cable Game Link™ al conector externo de las dos consolas Game Boy Advance™.

Importante: La unidad conectada a la clavija pequeña es el jugador 1 (1P).

3. Enciende las consolas.

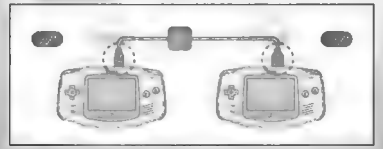
JUEGO CON CONSOLAS CONECTADAS

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

Dos jugadores pueden jugar simultáneamente a este juego si conectan dos consolas Game Boy Advance™ mediante un Game Boy Advance™ cable Game Link™. Selecciona la opción Link Play en la pantalla de Selección de Modo y pulsa YES simultáneamente en ambas consolas Game Boy Advance™. El juego dará comienzo una vez que los jugadores hayan elegido su personaje y seleccionado la velocidad de juego. En el modo Link Play, los jugadores disponen de todas las vidas que deseen, pudiendo seleccionar otro personaje y otra velocidad antes de cada combate.

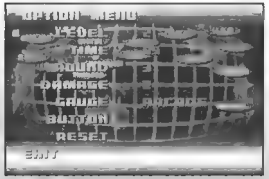
Puede que el Game Boy Advance™ cable Game Link™ no funcione correctamente si:

- No es el apropiado para la consola Game Boy Advance™.
- No está conectado correctamente o se ha desconectado.
- Está conectado al cable de comunicaciones.
- Están conectadas más de dos consolas Game Boy Advance™.



MODO ENTRENAMIENTO

En este modo podrás practicar movimientos, combos y Súper Combos antes de pasar a combatir en el Modo Arcade o en el Modo VS. Durante el aprendizaje puedes abrir el Menú Training, presionando el Botón START, y ajustar los diferentes parámetros de la configuración de tu oponente para el entrenamiento.



MODO OPCIONES

Pulsa el Panel de Control ⬆/⬇ para seleccionar una opción y ⬅/➡ para elegir los parámetros correspondientes. Cuando termines, pulsa el Botón A para guardar la configuración.

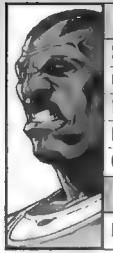
LEVEL	Sirve para establecer el nivel de dificultad.
TIME	Con esta opción se determina la duración de los combates.
ROUNDS	Establece el número de rondas que componen un combate.
DAMAGE	Este parámetro varía el nivel de daño de los ataques.
GAUGE	Esta opción permite configurar los niveles del indicador de Súper Combo.
BUTTON	Sirve para configurar la asignación de botones y los controles.

LOS LUCHADORES

A continuación, se ofrece una pequeña lista de los Movimientos Especiales de cada luchador. Estos movimientos deben realizarse de forma rápida y decidida. Las flechas que aparecen indican en qué dirección hay que pulsar el Panel de Control. También se indica el botón de Puñetazo o Patada que hay que pulsar para completar el movimiento. Sólo se puede realizar un Súper Combo cuando el indicador de Súper Combo de tu personaje esté al completo.

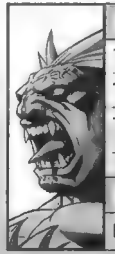
COMANDOS SENCILLOS

Pulsa SELECT para activar o desactivar los comandos SENCILLOS. Estos comandos permiten realizar ciertos movimientos presionando un número reducido de botones.



BALROG

Puñetazo Directo Rápido	⬅ (carga) ➡ + P	⬅➡ + P
Gancho Directo Rápido	⬅ (carga) ➡ + K	⬅➡ + K
Puñetazo Definitivo	Manten presionado unos segundos el botón P o el K	
Puñetazo Bajo Rápido	⬅ (carga) ⬇ + P	⬅⬇ + P
Gancho Bajo Rápido	⬅ (carga) ⬇ + K	⬅⬇ + K
SUPER COMBO		
Búfalo Loco	⬅ (carga) ➡ ⬅➡ + P or K	A + B



BLANKA

Trueno Electrico	P (rápidamente)	P (rapidamente)
Tornado Horizontal	⬅ (carga) ➡ + P	⬅➡ + P
Tornado Vertical	⬇ (carga) ⬆ + K	⬇⬆ + K
Tornado Inverso	⬅ (carga) ➡ + K	⬅➡ + K
SUPER COMBO		
Barrido de Tornado	⬅ (carga) ➡ ⬅➡ + P	A + B

CAMMY

MOVIMIENTOS ESPECIALES		SENCILLOS
Punta de Cañón	↓↘→ + K	↑ + K
Flecha Espiral	↓↙← + K	→ + K
Nudillo Giratorio	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Combo de Hooligan	←↙↓↘→↓↘ + P	↓↑ + P
SUPER COMBO		
Destrozador	↓↙←↓↙← + K	A + B

DEE JAY

MOVIMIENTOS ESPECIALES		SENCILLOS
Puñetazo Bestial	← (carga) → + P	←→ + P
Patada Doble Terrorífica	← (carga) → + K	←→ + K
Puñetazo HiperFuerte	↓ (carga) ↑ + P (rápidamente)	↓↑ + P (rápidamente)
Navaja Máxima	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Carnaval de Terror	← (carga) → ←→ + K	A + B

CHUN-LI

MOVIMIENTOS ESPECIALES		SENCILLOS
Kikouken	← (carga) → + P	←→ + P
Hyakuetsukyoku	K (rápidamente)	K (rápidamente)
Patada Giratoria de Pájaro	← (carga) → + K	←→ + K
Tenshokyaku	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Senretsukyaku	← (carga) →←→ + K	A + B

DHALSIM

MOVIMIENTOS ESPECIALES		SENCILLOS
Fuego Yoga	↓↘→ + P	→ + P
Llamarada Yoga	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Explosión Yoga	←↙↓↘→ + K	←→ + K
Teletransportación Yoga	→↓↘ (o ←↓↙) + P (o K)	←← + P (o K)
SUPER COMBO		
Infierno Yoga	←↙↓↘→←↙↓↘→ + P	A + B

E. HONDA

Golpe de Sumo en la Cabeza	← (carga) → + P	←→ + P
Bofetada de Cien Manos	P (rápidamente)	P (rápidamente)
Golpe de Sumo	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
Oicho	→↑↓↑← + P	→← + P
SUPER TURBO		
Oni Musou	← (carga) →←→ + P	A + B

FEI-LONG

Shienkyaku	←↓↑ + K	↑ + K
Rekkaken	↓↑→ + P (3x)	→ + P
Patada Huracán	←↑↓↑→↓ + K	←→ + K
SUPER TURBO		
Rekka Shinken	↓↑→↓↑→ + P	A + B

GUILE

Explosión Sónica	← (carga) → + P	←→ + P
Patada con Salto Mortal	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER TURBO		
Patada Doble con Salto Mortal	↑ (carga) ←↑→↓ + K	A + B

RYU

Bola de Fuego	↓↓→ + P	→ + P
Golpe de Dragón	→↓↑ + P	↑ + P
Patada Huracán	↓↑← + K	← + K
Nata Otoshi Geri	→↑↓ + K	↑ + K
Osoto Mowashi Geri	←↑↓↑→ + K	←→ + K
SUPER TURBO		
Shoryu Reppa	↓↑→↓↑ + P	A + B

M. BISON

MOVIMIENTOS ESPECIALES		ATAQUES
PsicoApisonadora	← (carga) → + P	←→ + P
Revés Demoníaco	↓ (carga) ↑ + P P	↓↑ + P
Prensa de Cabeza	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
Salto Mortal de Calavera	Después de llevar a cabo la Prensa de Cabeza, pulsa P	
SUPER NORMAL		
Pesadilla de Rodillas	← (carga) → ←→ + K	A + B

SAGAT

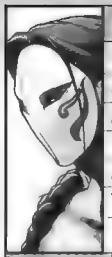
MOVIMIENTOS ESPECIALES		ATAQUES
Golpe de Tigre	↓↘→ + P	→ + P
Golpe Bajo de Tigre Rápido	↓↘→ + K	→ + K
Gancho de Tigre	→↓↘ + P	↘ + P
Rodillazo de Tigre	↓↘→↓↘ + K	↘ + K
SUPER NORMAL		
Genocidio de Tigre	↓↘→↓↘ + P	A + B

R. MIKA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		ATAQUES
Bola de Fuego	↓↘→ + P	→ + P
Golpe de Dragón	→↓↘ + P	↘ + P
Patada Huracán	↓↙← + K	← + K
Shakunetsu Hadoken	←↙↓↘→ + P	← + P
SUPER NORMAL		
Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

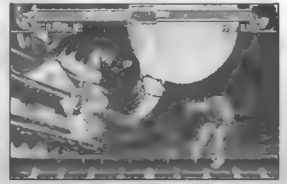
T. HAWK

MOVIMIENTOS ESPECIALES		ATAQUES
Tomahawk Rompehuesos	→↓↘ + P	↘ + P
Tifón Mexicano	360º + P	↓↑ + P
Picada de Cóndor	A + B (en el aire)	A + B (en el aire)
SUPER NORMAL		
Doble Tifón	360º x2 + P	A + B



Giro Desgarrador	← (carga) → + P	←→ + P
Salto con Pared	↓ (carga) ↑ + K	↓↑ + K
Ataque Volador Barcelona	Después de Saltar con Pared, pulsa P	
Picada Desgarradora	Después de Saltar con Pared, pulsa el **Panel de Control+P**	
Acuchillar por la Espalda	A + B + ←	
Terror Escarlata	↑ (carga) → + K	←→ + K
Desgarrón Volante	↓ (carga) ↑ + P P	↓↑ + P P
Picada Desgarradora Giratoria	↑ (carga) ← ↑→ + K+ P	A + B + P

Lariat Doble	↓↑← + P	→← + P
Golpe del Destierro	→↑↓ + P	↑ + P
Tornado Amontonador	360° + P	↓↑ + P
Lariat Doble Rápido	↓↑← + K	→← + K
Suplex Atómico	360º + K	↓↑ + K
Bomba Energética Volante	360° + K	↓↑ + K
Bomba Atómica Final	360º x 2 + P	A + B



Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

SOMMARIO

Comandi 48
Per cominciare 49
Modalità Arcade 50
Schermata Di Gioco 51
Mosse Di Base 52
Modalità Sfida 53
Link Play (Partita via cavo) 54
Modalità Addestramento 55
Schermata delle opzioni 56
Gli Sfidanti 56
Servizio Tecnico 70
Crediti 71

Gli Sfidanti
Balrog 57
Blanka 57
Cammy 58
Chun-Li 58
Dee Jay 59
Dhalsim 59
E. Honda 60
Fei-Long 60
Guile 61
Ken 61
M. Bison 62
Ryu 62
Sagat 63
T. Hawk 63
Vega 64
Zangief 65

COMANDI

CONTROLLI DEL MENU

CONTROLLI DI GIOCO

(vedi la sezione "Gli sfidanti" che inizia a pagina 56)

Reset del gioco: Pulsante A + Pulsante B + START + SELECT contemporaneamente.
Questi sono i controlli predefiniti. Puoi cambiarli nella Schermata delle opzioni (vedi a pagina 56).

PER COMINCIARE

1. Premi START nella schermata dei titoli per visualizzare la schermata di selezione della modalità.
2. Seleziona una modalità di gioco (vedi le pagine 50 – 56)
   con il Control Pad e premi il Pulsante A.

Note: continuando a giocare, verranno sbloccate modalità nascoste.

3. Seleziona il tuo personaggio e premi il Pulsante A o B. Alcuni colori del tuo personaggio cambieranno a seconda del pulsante che premi.
4. Seleziona la velocità di gioco e premi il Pulsante A.

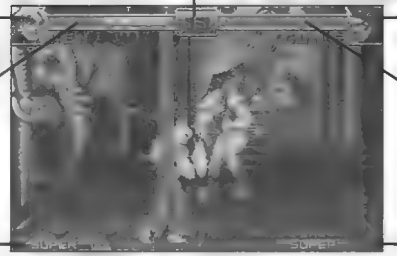
MODALITÀ ARCADE

Viaggia e sconfiggi i lottatori da strada in giro per il mondo. Se hai la stoffa del lottatore, arriverai in finale. **Sconfiggi l'ultimo boss per vedere la spettacolare conclusione.** Impegnati a fondo per raggiungere questo obiettivo!

REGOLE

- **ROUND** — Il primo lottatore che riesce a portare a zero la vitalità dell'avversario entro il tempo limite di un round. Se il tempo finisce, vince il lottatore con maggiore vitalità.
- **MATCH** — Il primo lottatore che vince 2 round su 3 si aggiudica il match. Puoi cambiare il numero di round nella Schermata delle opzioni. Vedi pagina 56.
- **PARITÀ** — La parità si verifica quando entrambi i lottatori esauriscono la vitalità contemporaneamente (doppio K.O.) o quando entrambi hanno la medesima vitalità allo scadere del tempo.
- **PUNTI VS** — Durante il gioco, otterrai punti VS in base alle mosse che usi e alla velocità con cui vinci ogni round. Quando i tuoi punti VS raggiungono un certo valore, riceverai una sorpresa!

SCHERMATA DI GIOCO



MOSSE DI BASE

COLPO Premi il Control Pad + il pulsante per il Pugno (P) o per il Calcio (K) quando il tuo personaggio è vicino all'avversario.

RECUPERO Se il tuo personaggio è in difficoltà, premi rapidamente il Control Pad e il pulsante per il pugno o per il calcio per recuperare velocemente.

MOSSE SPECIALI Ogni personaggio può eseguire mosse speciali esclusive premendo differenti combinazioni di pulsanti. Vedi la sezione "Gli sfidanti" che inizia a pagina 56 per i pulsanti per le Combo.

SUPER COMBO Il misuratore della Super Combo si riempie quando attacchi. Quando è al massimo, il tuo personaggio può effettuare una potente Super Combo impartendo un comando speciale.

Vedi "Gli sfidanti" a partire da pagina 56 per i pulsanti associati alle Super Combo.

Misuratore della Super Combo

MODALITÀ SFIDA

COLLEGARE IL CAVO GAME BOY ADVANCE ™ GAME LINK ™

Hai bisogno di:

- 2 sistemi Game Boy Advance™
- 1 cavo Game Boy Advance™ Game Link™
- 2 cartucce di SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

1. Assicurati che il Game Boy Advance™ sia spento. Inserisci una cartuccia di **SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL** in ciascun Game Boy Advance™.
2. Connetti il cavo Game Boy Advance™ Game Link™ alle prese di collegamento esterno di entrambi i Game Boy Advance™.

Importante: l'unità connessa alla presa 6PIN piccola, di colore viola, è il giocatore 1.

3. Accendi le unità.

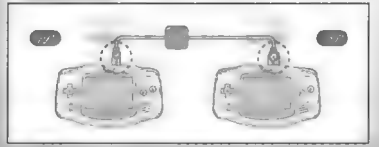
LINK PLAY (Partita via cavo)

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™.

Con 2 Game Boy Advance™ collegati mediante cavo Game Boy Advance™ Game Link™, possono giocare contemporaneamente 2 giocatori. Scegli LINK PLAY (Partita via cavo) nella schermata di selezione della modalità e seleziona YES (SÌ) contemporaneamente su entrambi i Game Boy Advance™. La partita inizia dopo che entrambi i giocatori hanno scelto il loro personaggio e la velocità di gioco. I giocatori possono continuare a sfidarsi all'infinito nel Link Play, selezionando nuovi personaggi e la velocità prima di ogni sfida.

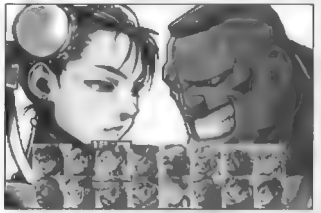
Il cavo Game Boy Advance™ Game Link™ può non funzionare correttamente se:

- Non è progettato per il Game Boy Advance™.
- Non è connesso correttamente o è stato sconnesso.
- È connesso anche un cavo di comunicazione.
- Sono connessi più di 2 Game Boy Advance™.



MODALITÀ ADDESTRAMENTO

In questa modalità puoi praticare le mosse, le Combo e le Super Combo prima di cimentarti in una partita Arcade o nella modalità Sfida. Durante l'addestramento, puoi aprire il menu Training (addestramento) premendo il Pulsante START. Usa questo menu per modificare le varie impostazioni relative al tuo personaggio.



SCHERMATA DELLE OPZIONI

Premi ↑/↓ sul Control Pad per selezionare un'opzione e ←/→ per cambiare l'impostazione. Al termine, premi il Pulsante A per salvare le impostazioni.

LEVEL (livello)	Imposta il livello di difficoltà.
TIME (tempo)	Imposta il tempo per il match.
ROUNDS	Imposta il numero di round in un match.
DAMAGE (danni)	Imposta il livello di danni dell'attacco.
GAUGE (misuratore)	Imposta il livello del misuratore della Super Combo.
BUTTON (pulsanti)	Ripristina le assegnazioni dei pulsanti e le impostazioni dei comandi.

GLI SFIDANTI

Per ogni personaggio viene fornito un breve elenco di mosse speciali al di là dei pugni e dei calci di base. Le mosse dovrebbero essere effettuate con un movimento rapido e uniforme. Le frecce mostrano in quale direzione premere il Control Pad, dopodiché premi il pulsante Pugno (P) o Calcio (K) indicato per completare la mossa. Quando il misuratore della Super Combo del personaggio è al massimo, puoi effettuare una Super Combo.

COMANDI FACILI

Premi il Pulsante SELECT per selezionare o deselezionare i comandi facili. Questi comandi ti consentono di effettuare le mosse premendo un numero minore di pulsanti.

BALROG

MOSSE SPECIALI		FACILI
Pugno mortale	← (carica) → + P	←→ + P
Uppercut	← (carica) → + K	←→ + K
Pugno finale	Premi P o K per un momento, quindi rilascialo	
Pugno basso mortale	← (carica) ↓↑ + P	←↓↑ + P
Uppercut basso	← (carica) ↓↑ + K	←↓↑ + K
SUPER COMBO		
Bufalo pazzo	← (carica) → ←→ + P or K	A + B

BLANKA

MOSSE SPECIALI		FACILI
Rombo elettrico	P (rapidamente)	P (rapidamente)
Attacco a valanga	← (carica) → + P	←→ + P
Attacco a valanga verticale	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
Valanga all'indietro	← (carica) → + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Valanga schiacciasassi	← (carica) → ←→ + P	A + B

[illegible]		FACILE
Cannone a chiodi	↓↘→ + K	→ + K
Dardo a spirale	↓↘→ + K	→ + K
Colpo rotante	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Combo teppista	←↙↓↘→↓↘→ + P	↓↘ + P
[illegible]		
Cannonata rotante	↓↘→↓↘→ + K	A + B

[illegible]		FACILE
Kikouken	← (carica) → + P	←→ + P
Hyakuretsujyaku	K (rapidamente)	K (rapidamente)
Calcio dell'uccello rotante	← (carica) → + K	←→ + K
Tenshokyaku	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
[illegible]		
Senretsukyaku	← (carica) → ←→ + K	A + B

MOSSE SPECIALI		FACILE
Violenza	← (carica) → + P	←→ + P
Doppio calcio mortale	← (carica) → + K	←→ + K
Ipergugno	↓ (carica) ↑ + P (rapidamente)	↓↑ + P (rapidamente)
Coltellata letale	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
[illegible]		
Carnevale della morte	← (carica) → ←→ + K	A + B

MOSSE SPECIALI		FACILE
Fuoco yoga	↓↘→ + P	→ + P
Fiamme yoga	←↙↓↘→ + P	←→ + P
Raffica yoga	←↙↓↘→ + K	←→ + K
Teletrasporto yoga	→↓↘ (o ←↓↙) + P (o K)	←← + P (o K)
[illegible]		
Inferno yoga	←↙↓↘→←↙↓↘→ + P	A + B

E. HONDA

MOSSE SPECIALI		FACILE
Calcio sumo	← (carica) → + P	←→ + P
Centoschiaffi	P (rapidamente)	P (rapidamente)
Distruzione sumo	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
Colpo Oicho	→↗↓↘← + P	→← + P
SUPER COMBO		
Oni Musau	← (carica) → ←→ + P	A + B

BLANKA

MOSSE SPECIALI		FACILE
Shienkyaku	←↓↖ + K	↑ + K
Rekkaken	↓↘→ + P (3x)	→ + P
Calcio uragano	←↙↓↘→↗ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Rekka Shinken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

GUILE

MOSSE SPECIALI		FACILE
Esplosione sonica	← (carica) → + P	←→ + P
Calcio con capriola	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
SUPER COMBO		
Doppio calcio con capriola	↑ (carica) ↑ ↓↑ + K	A + B

KEN

MOSSE SPECIALI		FACILE
Palla di fuoco	↓↘→ + P	→ + P
Pugno del drago	→↓↘ + P	↑ + P
Calcio uragano	↓↙← + K	← + K
Nata Otoshi Geri	→↘↓ + K	↑ + K
Osato Mawashi Geri	←↙↓↘→ + K	←→ + K
SUPER COMBO		
Shoryu Reppa	↓↘→↓↘ + P	A + B

M. BISON

MOSSE SPECIALI		FACILE
Distruttore psichico	← (carica) → + P	←→ + P
Rovesciamento maligno	↓ (carica) ↑ + P P	↓↑ + P
Stretta del cranio	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
Tuffo di testa	dopo la Stretta del cranio, premi P	
SUPER COMBO		
Ginocchiata della morte	← (carica) → ←→ + K	A + B

SAGAT

MOSSE SPECIALI		FACILE
Colpo della tigre	↓↘→ + P	→ + P
Colpo basso della tigre	↓↘→ + K	→ + K
Uppercut della tigre	→↓↘ + P	↘ + P
Ginocchiata della tigre	↓↘→↓ + K	↘ + K
SUPER COMBO		
Genocidio della tigre	↓↘→↓↘ + P	A + B

RYU

MOSSE SPECIALI		FACILE
Palla di fuoco	↓↘→ + P	→ + P
Pugno del drago	→↓↘ + P	↘ + P
Calcio uragano	↓↙← + K	← + K
Shakunetsu Hadoken	←↙↓↘→ + P	← + P
SUPER COMBO		
Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P	A + B

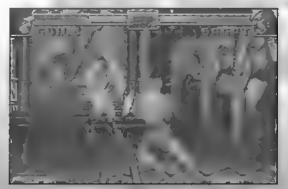
T. HAWK

MOSSE SPECIALI		FACILE
Distruttore Tomahawk	→↓↘ + P	↘ + P
Tifone messicano	360º + P	↓↑ + K
Picchiata del condor	A + B (in aria)	A + B (in aria)
SUPER COMBO		
Doppio tifone	360º x2 + P	A + B

VEGA

MOSSE SPECIALI		TATTICA
Artigliata letale	← (carica) → + P	←→ + P
Salto muraglia	↓ (carica) ↑ + K	↓↑ + K
Attacco Barcellona volante	Dopo il Salto muraglia, premi P	
Artigliata in picchiata	Dopo il Salto muraglia, premi Control Pad + P	
Diagonale letale	A + B + ←	
Terrore scarlatto	↑ (carica) → + K	←→ + K
Artigliata volante	↓ (carica) ↑ + P P	↓↑ + P P

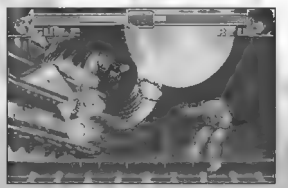
SUPER MOSSA		
Artigliata a valanga	↑ (charge) ↓ ↑↓ + K+ P	A + B + P



SAMURAI

MOSSE SPECIALI		TATTICA
Doppio laccio	↓↑← + P	→← + P
Pugno distruttore	→↓↓ + P	↑ + P
Viti mortali	360º + P	↓↑ + P
Doppio laccio veloce	↓↑← + K	→← + K
Suplex atomico	360º + K	↓↑ + K
Bomba volante	360º + K	↓↑ + K

SUPER MOSSA		
Esplosione atomica finale	360º x 2 + P	A + B



Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:
1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

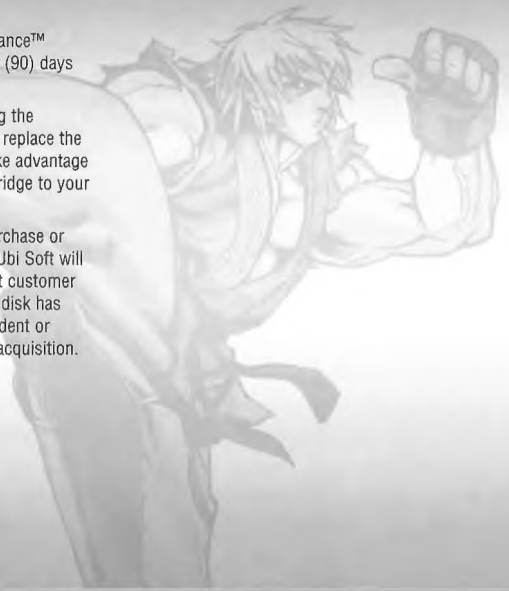
TECHNICAL SUPPORT GUARANTEE

Ubi Soft guarantees this Game Boy Advance™ against any defect for a period of ninety (90) days from the date of purchase.

If a manufacturing defect appears during the guarantee period, Ubi Soft will repair or replace the defective cartridge free of charge. To take advantage of this guarantee, please return the cartridge to your local retailer with a proof of purchase.

If a disk is returned without proof of purchase or after the guarantee period has expired, Ubi Soft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This guarantee is invalid if the disk has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

Ubi Soft Entertainment UK



CREDITS

MANUAL	Hanshaw Ink & Image
MARKETING	Todd Thorson Sean Mylett Robert Johnson Nate Williams
CREATIVE SERVICES	Jennifer Deauville Marion Clifford
PACKAGE DESIGN	Michi Morita Jamie Gibson
TRANSLATION	Masayuki Fukumoto
PUBLIC RELATIONS	Melinda Mongelluzzo Matt Atwood Carrie Root
SPECIAL THANKS	Bill Gardner Robert Lindsey Customer Service

Ubi Soft Entertainment
Marketing all over Europe

EMEA MARKETING	Sebastien Puel
BRAND MANAGERS	UK - Emma Fifield ESP - Oriol Rosel ITA - Stefano Rigattieri

Special thanks to Simon Hollis & Gary Blake at Creative Advertising & Printing Ltd.

NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

© CAPCOM CO., Ltd 2001 © CAPCOM USA 2001. ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD,
Super Street Fighter Turbo Revival is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.